

TREND DESAIN FURNITUR

Pemakai, Nilai Ekonomis, dan Pengembangannya

Herry Puji Harto *)

ABSTRACT

The presence of works supported by adequate capabilities and skills, and supported by a creative and innovative capabilities, they create works that can meet the demands of the material quality, product quality, management quality, and quality of service, and has a comparative advantage, have traits, character and special identity, so that its presence can compete with other products, and are required to have a new value on creative efforts and an innovative, so as to reflect the life of the nation that is democratic and accommodating towards changes and new developments.

Furniture has an important role for the Indonesian economy, but to rely on labor-intensive industries and is able to give and donate foreign exchange earnings from the export value. Furniture industry highly viscous his Indonesiaan, where the raw materials used bearsal of local natural resources that should be developed., The Indonesian furniture products will be more competitive and attractive to the world market.

Trend furniture design can provide insight into the dynamic neighbor design and furniture design that can not be separated from the user aspect, sociological relations, market relations and cultural trend that developed in the community.

Keywords: furniture design trends, economic value, consumer products, design development.

ABSTRAK

Kehadiran karya yang didukung oleh kemampuan dan ketrampilan yang memadai, serta didukung oleh kemampuan yang kreatif dan inovatif, maka tercipta karya yang dapat memenuhi tuntutan mutu bahan, mutu produk, mutu pengelolaan, dan mutu layanan, dan mempunyai keunggulan komparatif, memiliki ciri, karakter dan identitas khusus, sehingga kehadirannya dapat bersaing dengan produk yang lain, dan dituntut memiliki nilai baru atas usaha kreatif dan inovatif, sehingga dapat mencerminkan kehidupan berbangsa dan bernegara yang demokratis dan akomodatif menuju perubahan dan perkembangan baru.

Furnitur mempunyai peran yang penting bagi perekonomian Indonesia, selain mengandalkan industri padat karya dan mampu memberikan dan menyumbangkan penghasilan devisa dari nilai ekspor. Industri furnitur yang sangat kental ke-Indonesiaan nya, di mana bahan baku yang digunakan bearsal dari sumber daya alam lokal yang patut dikembangkan., maka produk furnitur Indonesia akan semakin kompetitif dan menarik bagi pasar dunia.

Trend desain furnitur dapat memberikan pemahaman tentang dinamisasi desain dan desain furnitur yang tidak dapat lepas dari aspek pemakai, relasi sosiologis, hubungan pasar dan kecenderungan budaya yang berkembang di masyarakat.

Kata kunci: tren desain furnitur, nilai ekonomi, pemakai produk, pengembangan desain.

* **Herry Puji Harto** (herryph5@gmail.com), Staf Pengajar Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

PENDAHULUAN

Secara fungsional, furnitur sangat berguna dalam membantu aktivitas manusia, baik di dalam maupun di luar rumah. Nilai fungsional tersebut misalnya dengan mudah bisa ditemukan pada kursi, tempat tidur (ranjang atau dipan), almari, dan masih banyak yang lainnya. Seiring perkembangan manusia dan tingkat konsumerisme masyarakat furnitur banyak dimaknai sebagai benda perabot yang dapat menghadirkan nilai estetika ke dalam rumah hunian. Rumah hunian akan lebih berarti apabila terdapat furnitur yang dipajang, dengan bentuk, warna, dan detail ukiran yang menarik.

Eksistensi desain furnitur, sebenarnya, lebih banyak berasal dari kekuatan ambisi manusia untuk melegitimasi status sosialnya. Keberadaan desain furnitur dapat dijadikan sarana menghadirkan citra para pemakainya dan sekaligus sebagai citra budaya yang berkembang di masyarakat sekarang.

Dengan meningkatnya taraf hidup manusia, akan meningkat pula citra lingkungan hunian manusia. Berdirinya rumah-rumah idaman yang asri, bangunan pusat perbelanjaan, pusat perkantoran, apartemen-apartemen, real estate, dan sebagainya kesemuanya itu menarik perhatian para pakar dibidangnya masing-masing yang terkait dengan perancangan. Keadaan tersebut menuntut suatu keahlian yang dapat menangannya. Menyadari keadaan ini dan didorong oleh niat untuk membantu mengatasi keadaan di atas, pun usaha furnitur berkembang dengan pesat.

Furnitur tidak hanya dipakai sebagai penunjang aktivitas hidup manusia sehari-hari, tetapi juga telah dijadikan sarana untuk menampilkan "kekuasaan" dan "kemewahan" bagi penguasa pada zamannya. Furnitur ini terbukti dari kelahiran desain furnitur klasik yang

cenderung mencerminkan simbol-simbol kekuasaan, kebangsawanan dan keagungan. Selain itu, furnitur klasik juga dapat ditafsirkan sebagai lambang kebesaran, keangkuhan, kesombongan, dan kekerasan dari para penggunanya.

Gengsi Melalui Furnitur

Saat ini, nilai gengsi kalangan berduit di Indonesia dan manca negara mulai ditentukan dan diukur dengan kepemilikan furnitur di rumah maupun di kantornya. Tentu saja, produk furnitur yang ada mesti bernilai serta bermerk terkenal dunia, seperti yang dihasilkan oleh desainer-desainer seperti Jacobson, Theodorus, ataupun desainer-desainer yang ada di Indonesia. Tidak tanggung-tanggung, kaum berduit rela merogoh kocek dalam-dalam hanya untuk mendapatkan furnitur yang mereka inginkan. Bahkan, untuk furnitur antik, mereka mau meluangkan waktu yang demikian berharga hanya untuk mencarinya ke berbagai pelosok negeri.

Kepemilikan furnitur yang demikian bergengsi menjadi salah satu atribut pelengkap kehidupan kelas menengah dan atas di masyarakat saat ini. Bagi mereka, furnitur tidak sekedar benda yang melengkapi kehidupan semata. Furnitur telah dimaknai dalam tataran ketiga, yakni sebuah gengsi. Dalam pikiran manusia bawah sadar terbangun pikiran bahwa gengsi akan diraih apabila furnitur yang berharga mahal dan dari sisi desain terbaru produksinya bisa didapatkan. Dikarenakan harga yang mahal dan keunikan bentuk, furnitur yang dimiliki menjadi salah satu unsur penentu proses relasi pemiliknya dengan teman-teman dan komunitasnya, dan ditataran tertentu akan menjadi atribut penting saat berinteraksi dengan masyarakat kebanyakan. Dengan demikian, kehadiran furnitur menjadi pelengkap dan gaya hidup postmodern

(postmodern lifestyle) dimana budaya konsumen menjadi gejala umum dengan konsumsi citra-citra yang dihasilkan dari permainan stimulasi untuk menunjukkan perbedaan kelas di dalam masyarakat (MacCannel & MacCannel, 1993: 130-131).

Trend Desain Furnitur

Membicarakan trend desain, tentu saja tidak bisa dilepaskan dari komponen-komponen yang membentuknya dan juga faktor pasar yang dituju. Ada beberapa komponen dalam mendefinisikan trend dalam konteks desain furnitur, yakni: (1) warna, (2) material (bahan baku yang dipakai), (3) motif atau penerapan ornamen, (4) bentuk (shape), dan (5) finishing. Adapun aspek-aspek pasar yang perlu mendapat perhatian lebih adalah: (a) Siapa target yang dituju?, b) Di mana target yang dituju?, dan, (c) Seperti apa kehidupan mereka? Untuk bisa memunculkan desain furnitur yang diharapkan bisa menjadi trend di masyarakat, tentu dibutuhkan pendekatan spesifik sehingga bisa menghasilkan produk yang *well designed products* dan sesuai dengan perkembangan kontemporer. Beberapa pendekatan yang bisa diterapkan antara lain: budaya, tradisi lokal, gaya hidup, dan *universal human values* (Home Interior, 2006:2).

Desain furnitur yang baik dapat definisikan sebagai sesuatu yang tidak harus kaku, namun bersifat kreatif, sangat terbuka, dan sensitif dengan lingkungan sekitar. Di samping itu ia juga transparan terhadap ide, dalam artian mampu mentransfer dan menterjemahkan ide. Karena kompleksitas estetika yang melingkupi "jagat desain" (*design world*), wajar kiranya kalau desain bisa diposisikan sebagai "sebuah bisnis". Kompleksitas desain sebagai bisnis, tentu saja, membutuhkan adanya kombinasi antara dunia pendidikan dan dunia praktis. Kombinasi keduanya akan menghasilkan

konsep dan bentuk desain yang tidak hanya mengikuti kecenderungan pasar, tetapi juga mampu memunculkan ide-ide yang lebih segar dan progresif. Di samping itu pendidikan desain perlu memiliki gabungan antara beberapa keahlian yang berkaitan dengan kreativitas, artistik, ide baru, dan juga dunia bisnis serta pemasaran.

Pemahaman akan pentingnya kombinasi tersebut bisa membantu atau memberikan penyegaran bagi perkembangan dan pengembangan desain furnitur di Indonesia yang selama ini masih jauh dari aroma riset yang memahami sepenuhnya pasar. Memang muncul perkembangan desain, namun permasalahannya masih ditemukan unsur copy-an atau memodifikasi dari copy-an. Banyak desain yang dikembangkan tanpa melalui riset. Sementara dari risetlah, kemudian program dan produk desain furnitur bisa dicarikan pasarnya.

Oleh karena itu, kehadiran dan peran seorang desainer menjadi sangat penting. Desainer menjadi penting karena ia bisa "merapikan" pola pikir yang sudah berlangsung selama ini, yakni mengenai apa dan bagaimana pengusaha bisa bekerjasama dengan desainer. Apabila sudah terbentuk pola dan sistem kerjasama yang baik akan menghasilkan desain yang tidak meragukan lagi; apakah desain tersebut mengkopir atau desain sendiri, meskipun saat ini banyak desainer dari *buyer*. Hal ini tergantung dari kelas dan level perusahaan dan pembeli yang tidak umum, yang unik sebagai kesempatan. Jadi, barang yang diciptakan tidak limited dan dapat dijual dengan harga yang tinggi. Selain itu, desainer juga berperan dalam menciptakan image dan menjual nama.

Kehadiran desain furnitur dari zaman ke zaman sangat diperlukan untuk menunjang kebutuhan aktivitas hidup manusia; mulai dari "kehidupan gua"

sampai gedung-gedung pencakar langit. Desain-desain masa lampau layak untuk diangkat kembali sebagai kajian sejarah furnitur yang diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dan proyeksi desain-desain masa depan di samping desain kreasi baru yang banyak bermunculan ditengah-tengah kita. Kesemua itu bisa menjadi bahan informasi dan sumber inspirasi bagi para desainer dan kalangan pengelola industri furnitur.

Salah satu trend desain furnitur yang sedang menjadi trend saat ini adalah gaya minimalis. Desain minimalis menjadi trend karena kesan kemodernan saat ini memarrg lebih identik dengan gaya minimalis yang menunjukkan "kepraktisan" melalui bentuk gaya yang ditampilkan. Namun demikian, sebenarnya masih banyak peluang pasar bagi desain bergaya etnis, tradisional, maupun klasik. Banyak orang dari kelas menengah ke atas kota yang terbawa arus desain furnitur yang minimalis.

Ergonomi dalam Furnitur

Pengertian ergonomi di kalangan desainer dari berbagai cabang bidang bisa jadi masih kurang populer atau bahkan diabaikan. Bahkan, kata ini seringkali berkonotasi negatif, karena dipandang membatasi inovasi dan kreativitas desain. Dalam proses penciptaan produk-produk terapan misalnya bangunan dan perabotan, para desainer masih lebih senang bekerja dari perspektif dirinya sendiri dibanding dari kepentingan para penggunanya.

Kata ergonomi, dipakai pertama kali oleh Wojciech Jaszeowski tahun 1857, berasal dari Bahasa Yunani *ergon* yang berarti "kerja" dan *nomos* yang berarti "aturan". Menurut International Ergonomics Association (IEA), ergonomi atau faktor manusia dapat dimengerti sebagai disiplin ilmiah yang memfokuskan pada pemahaman tentang interaksi antara

manusia dan elemen-elemen lainnya dalam satu sistem dan profesi. Tujuannya adalah untuk mengoptimalkan kinerja manusia dan sistem secara keseluruhan melalui penerapan teori, prinsip-prinsip, data dan metoda mendesain (Nurmianto, 1996).

Dengan semakin populernya desain untuk berbagai bidang, tidak terkecuali furnitur, penerapan prinsip ergonomi juga ikut berkembang di dalamnya. Salah satu pioner yang dicatat oleh sejarah adalah Sekolah Arsitektur Bauhaus di Dessau, Jerman yang berdiri tahun 1932. Setelah puluhan tahun lamanya, aktivitas mendesain hanya dihubungkan dengan masalah estetika, konsep penciptaan bangunan dan furnitur di dalamnya dilengkapi dengan pengetahuan teknik tentang konstruksi. Diantaranya adalah dalam hal mendesain kusi meja sebagai bagian yang utuh dari ruang-ruang yang diciptakan. Pada masanya, ragam furnitur yang diperkenalkan dianggap cukup mencengangkan dan tampak baru. Pencapaian tersebut merupakan hasil eksperimen dari berbagai material. Meski masih banyak yang dianggap gagal dari aspek ergonomi, namun model-model kusi awal abad ke-20 ini masih digemari dan menjadi sumber inspirasi hingga saat ini.

Dewasa ini isu ergonomi dikembangkan terutama untuk meningkatkan kualitas hidup di tempat kerja, terutama desain kursi dan meja kerja yang memberi andil dalam soal produktivitas dan kenyamanan saat bekerja. Perkembangan teknologi informasi di berbagai belahan dunia, misalnya telah mendorong pertumbuhan populasi pekerjaan yang diselesaikan di depan komputer di ruang-ruang kantor.

Ditinjau dari segi penerapan prinsip desain furnitur, ergonomi sangat dibutuhkan, terutama di Indonesia. Barang-barang furnitur yang diproduksi di

Indonesia secara umum masih memperlihatkan kelemahan. Kelemahan penerapan prinsip ergonomik sesungguhnya tidak hanya dijumpai pada furnitur saja, akan tetapi juga pada seluruh jenis produk-produk industri di Indonesia kecuali produk-produk yang dibuat oleh perusahaan-perusahaan besar yang sudah memiliki sertifikasi. Adapun aspek-aspek ergonomik yang perlu dikaji terutama adalah kenyamanan, kekuatan, keamanan, dan efisiensi dari produk furnitur. Aspek kenyamanan perlu diperhitungkan dalam perancangan furnitur, karena furnitur akan digunakan oleh banyak orang. Furnitur harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mengakomodasi ukuran tubuh manusia yang berbeda. Dengan perhitungan tersebut diharapkan semua orang dapat menggunakan furnitur dengan nyaman, sebagai contoh pemakai tidak akan merasa cepat lelah berada di atas tempat duduk, karena menggunakan standarisasi yang benar.

Pengembangan Desain Produk Furnitur

Menilik lintasan sejarah, para seniman maupun desainer di masa lampau telah melaksanakan tugas yang dilandasi oleh pengabdian kepada sang dewa, raja, atau bangsawan. Dewasa ini berlangsung pergeseran dari perhatian mereka dan mulai memperhatikan dan berpaling ke hal-hal yang bersifat material; cenderung mengabdikan kepada permintaan pasar yang memberikan kepuasan batiniah.

Modernisasi saat ini dapat mempengaruhi perkembangan dunia yang sangat cepat, dalam batas-batas waktu tertentu, sebab merambat ke dalam kehidupan manusia yang semula dikenal memiliki suatu keragaman dan kekayaan seni budaya tradisi yang sesuai dengan adat dan kepercayaannya masing-masing sebagai bangsa. Kecenderungan masa kini mengarah kepada suguhan yang dapat diperdagangkan, bahkan lebih jauh lagi

sebagai salah satu jenis yang menuniang komoditas pemasok devisa negara. Perkembangan komoditas yang ada sekarang ini menarik untuk dibahas, utamanya terkait dengan produksi furnitur. Pembahasan akan lebih diarahkan pada bagaimana peran desain dalam pengembangan produk furnitur. Inilah suatu masalah yang sangat vital dan perlu dikaji lebih mendalam untuk memperoleh jawaban dan pemecahannya.

a. Dasar-Dasar Keindahan Desain dan Mutu Produk Furnitur

Mutu sebuah desain produk furnitur adalah keutuhan seluruh unsur yang dapat membentuk barang tersebut dalam memenuhi seluruh kebutuhan hidup. Insur-unsur yang secara utuh dapat membentuk sebuah produk tidak hanya semata-mata menyangkut segi produksi seperti halnya bahan-bahan serta dalam proses produksi, akan tetapi juga segi-segi lain yang perlu diperhatikan seperti keindahan bentuk, warna, kenyamanan serta manfaat atau daya fungsi. Adapun unsur-unsur yang mendasar dalam keindahan desain yang saling mendukung adalah garis, bidang, bentuk, ruang, cahaya, warna, dan tekstur (sifat permukaan). Unsur lain dapat dikombinasikan melalui berbagai cara yang dapat menghasilkan beraneka ragam komposisi. Kesemua ini saling berkaitan untuk menentukan mutu desain suatu produk furnitur.

b. Desain Furnitur yang Comfortable

Desain tidak lepas dari persoalan pribadi manusia. Setiap hasil karya seseorang bertujuan untuk dapat memuaskan orang lain, di samping dapat memuaskan dirinya sendiri. Timbulnya desain didorong dari keinginan yang didesak oleh hasrat kebutuhan manusia akan barang yang sesuai dengan fungsinya. Manusia yang mempunyai keinginan untuk

memenuhi kebutuhan akan keindahan, kebutuhan akan kebanggaan, kebutuhan akan dimanjakan, maupun kebutuhan akan uang, adalah pangsa pasar yang cukup menjanjikan.

Dalam membuat desain furnitur untuk kepentingan konsumen lokal maupun kepentingan akan ekspor, desainer dituntut bagaimana merencanakan furnitur yang indah, praktis, mudah diproses dalam jumlah banyak, dan dengan harga murah apabila perlu, sehingga dalam perdagangan dapat memunculkan istilah "bagus, murah, dan mudah". Bagus dalam hal ini adalah bentuknya, mutu, dan bahan. Murah berkaitan dengan harga jual. Mudah dalam artian cepat diperoleh, dirakit, dan mempunyai fungsi. Untuk mencapai tiga hal tersebut, desainer dituntut dapat menguasai dan dapat mensinkronkan beberapa persyaratan furnitur yang dapat diproduksi dengan sistem yang benar dan mempunyai tujuan dipasarkan ke luar negeri maupun pasar-pasar domestik. Dengan demikian, suatu persyaratan desain furnitur tersebut dengan tidak hanya bertujuan ekspor saja, tetapi juga para pembeli furnitur secara luas yang kebanyakan sudah membawa atau mengaitkan desain sendiri. Meskipun demikian, tidak tertutup kemungkinan desain yang dibuat dapat diterima di pasar.

c. Desain Furnitur Berwawasan Kendali Mutu

Salah satu hal penting yang merangsang terciptanya desain furnitur adalah permintaan pasar yang memberi kesempatan manusia untuk mendapat keuntungan dan tercapainya suatu ambisi yang diinginkan. Desain furnitur yang berkembang saat ini bertujuan komersil, bukan hanya untuk kepentingan yang memberikan kepuasan pada desainer hanya sebagai karya seni yang tidak dapat diproduksi dalam jumlah besar, sehingga

pihak yang ikut terpuaskan hanya sekelompok orang kecil saja. Dengan kata lain, desain-desain furnitur yang ada saat ini diharapkan mampu menjawab kepentingan orang banyak.

Karena tujuan perencanaan desain furnitur berorientasi komersil atau mendapatkan margin profit, maka yang paling mempengaruhi hasil rancangan adalah pasar. Untuk dapat diterima pasar desain harus memenuhi beberapa persyaratan pasar yang berkaitan dengan: jenis barang, harga, mutu barang, sistem distribusi, dan sasaran pasar yang akan dituju. Sasaran pasaran yang akan dituju sangat menentukan peranan yang sangat penting dalam dasar mendesain suatu hasil produksi furnitur. Pasar dari furnitur secara umum bisa dikategorikan menjadi dua, yakni: (1) pasar domestik (*domestic market*) dan 2) pasar ekspor (*export market*). Khusus untuk pasar ekspor, terdapat beberapa sub kategori, yakni: (a) pasar kelas ekonomi tinggi (*the have*), pasar ekonomi menengah, dan (c) pasar ekonomi bawah. Untuk mencapai sasaran pasar yang akan diinginkan, selain desain, bahan, dan harga boleh berbeda, faktor terpenting lain yang harus diperhatikan adalah kualitas barang yang harus dapat dipertanggungjawabkan kepada calon customer.

1. Pasar Domestik

Pasar domestik adalah pasar yang sangat beragam, karena penduduk Indonesia terdiri dari banyak kelompok etnis. Pangsa pasar domestik ini masih memberi kesempatan yang luas bagi produsen-produsen furnitur yang baru tumbuh berkembang maupun yang sudah eksis di bidangnya masing-masing. Hal ini membuka peluang besar bagi desainer-desainer untuk dapat berkiprah menciptakan desain furnitur yang sesuai dengan permintaan pasar. Furnitur yang bermutu rendah dan yang berharga murah

sampai mebel yang bermutu tinggi dan yang berharga sangat mahal, masih dapat diserap oleh pangsa domestik. Peluang dan potensi yang dimiliki oleh produsen furnitur yang cukup banyak dan menyebar di berbagai daerah. Masih terbentang luas kemungkinan untuk meningkatkan kualitas hasil produksi agar dapat mencapai pasar yang lebih luas (global) dan tidak hanya memikirkan pasar domestik saja.

2. Pasar Ekspor

Sering terdengar mengeluhnya perusahaan furnitur di Indonesia yang di klaim oleh pembeli atau partner dagangnya di manca negara. Hal itu terjadi karena para desainer atau produsen Indonesia belum sepenuhnya menjiwai budaya masyarakat pemakai hasil produksi furnitur. Untuk mendesain dan memproduksi furnitur yang berorientasi ekspor perlu pengetahuan terkait selera konsumen, kultur masyarakat, dan standar mutu masyarakat negara tujuan. Jepang, misalnya, dalam mengimpor hasil produksi kayu olahan Indonesia mempunyai standard mutu yang tinggi. Demikian juga negara-negara Eropa maupun Amerika.

Sampai saat ini, para desainer atau produsen furnitur masih sebatas memproduksi desain yang dibuat dan di bawa dari negara-negara pengimpor. Hal itu menandakan masih lemahnya para desainer Indonesia yang menguasai peradaban dan budaya masyarakat luar negeri. Sebagai contoh, untuk mendesain furnitur dengan tujuan ekspor Jepang harus diperhatikan karakteristik yang mereka inginkan, antara lain: (a) bahan yang ringan, (b) bentuk profil yang sederhana, (c) mutu pekerjaan yang tinggi, (d) ketepatan ukuran, (e) ketepatan waktu pengiriman, (d) dekoratif yang sederhana. Sedangkan untuk mendesain dengan tujuan ekspor ke negara-negara Amerika dan Eropa, perlu memperhatikan kecenderungan selera masyarakat di sana

yang terdapat dua kelompok (1) masyarakat yang berselera klasik dan (2) masyarakat yang berselera modern. Para produsen Indonesia sebenarnya mempunyai potensi besar untuk mengeksport furnitur yang bermodel klasik (*classic style*). Furnitur yang bermodel klasik ini mempunyai pangsa pasar yang bagus di Amerika dan Eropa, terutama mebel berbahan kayu. Dari sudut desain dan inovasi, desain furnitur klasik Indonesia tidak ketinggalan dari tampilan bentuknya, karena kebanyakan masih banyak desain yang berasal dari pembeli, di samping mempunyai tenaga-tenaga yang terampil dalam memahat yang cukup banyak. Sedangkan untuk furnitur modern kedua wilayah tersebut, lebih menyukai desain yang elegan, bermutu tinggi, dan disertai dengan mutu konstruksi yang tinggi pula. Dua wilayah ini menyukai dekoratif yang tegas dan natural.

Wilayah lain yang juga banyak mengimport mebel furnitur dari Indonesia adalah Australia dan negara-negara di Timur Tengah. Australia banyak mengimpor furnitur model klasik atau western, dengan banyak desain yang di bawa oleh pembeli. Sementara, konsumen di Timur Tengah cenderung sebagai pemakai langsung (*end user*). Artinya wilayah Timur Tengah desain dari produsen Indonesia sudah dapat diterima. Negara-negara kawasan Timur Tengah banyak membutuhkan furnitur yang relatif murah, desain tidak tedalu menjadi masalah, tetapi semakin baik desain tentunya semakin membuka peluang untuk dapat diterima dan diminati.

Negara-negara importir berikutnya adalah negara yang merupakan negara trader bukan end user, seperti halnya Singapore, Taiwan, Hongkong, dan lainnya. Kelompok lain negara yang dapat menjadi sasaran pasar furnitur Indonesia adalah negara-negara ketiga seperti, Papua

Nugini, negara-negara Afrika dan negara Asia yang lain.

3. Pasar Ekonomi Tinggi

untuk pangsa pasar ekonomi ini harga tidak menjadi masalah, karena mereka lebih mengutamakan mutu pekerjaan yang tinggi, desain yang menarik, dan tidak dimiliki orang banyak (*limited edition*). Bahkan, sering terjadi kelompok ini menginginkan desain furnitur yang aneh, yang antik, atau bekasnya orang beken, yang kadang-kadang menurut pendapat orang kebanyakan desainnya tidak menarik. untuk menjangkau pasar ini, desain yang dimunculkan betul-betul yang eksklusif dan mutu bahan serta pengerjaannya memiliki keunggulan. Lapisan ini tidak menyukai desain dan produk yang massal.

4. Pasar Ekonomi Menengah

Sasaran pasar level ini masih banyak kesempatan digarap secara serius. Pangsa pasar ekonomi menengah ini merupakan pangsa pasar yang besar, tetapi mempunyai kriteria yang cukup merepotkan yang harus dicapai oleh suatu produk desain dan produk pembuatan. Untuk dapat diterima dalam level ini desain barang harus baik, mutu barang harus baik, mutun pengerjaan harus baik, dan harga tidak boleh terlalu tinggi. Hasil produksi dari sistem *mass production* masih dapat diterima, asalkan mutu baik dan harga terjangkau oleh calon pembeli.

5. Pasar Ekonomi Rendah

Lapisan pasar ini dapat ditebak, karena mutu bukanlah dinomor satukan, akan tetapi haryalah yang mempengaruhi mereka untuk mengkonsumsi furnitur yang terbuat dari kayu. Meskipun mutu tidak diutamakan, penampilan bentuk yang menarik, warna yang menyolok dan warna-warni akan dapat masuk pasar ini, bahkan kadang-kadang kekuatan tidak menjadi

pertimbangan. Sebagai produsen akan puas apabila dapat menyajikan furnitur yang berbentuk bagus dan menarik" kuat dan harga murah untuk dapat menjangkau pangsa pasar yang tidak sedikit ini.

Desain yang Sesuai dengan Mutu dan Fungsi

Munculnya tantangan dan rangsangan terus-menerus oleh pasar, akan menghadirkan pengaruh positif bagi para desainer furnitur, yakni mulai muncul dan berkembangnya ide-ide desain dari mereka sendiri. Namun demikian, ada beberapa pokok aturan yang mesti dipertimbangkan dan diperhatikan oleh para desainer dalam merancang desain, antara lain: (a) fungsi furniture, (b) proporsi bentuk dan estetika, (c) bahan, (d) konstruksi dan (e) anatomi pemakai

Fungsi Furnitur

Desain furnitur tidak akan keluar dari fungsi furnitur itu sendiri, sehingga banyak furnitur diberi nama dari fungsinya, misalnya kursi makan, meja makan, kursi tamu, almari pakaian dan sebagainya. Masing-masing fungsi mempunyai kriteria yang berbeda-beda. Sebagai contoh kursi makan, yang selalu didesain untuk duduk dengan posisi tegak dengan tujuan agar si pemakai mudah untuk membungkuk sewaktu menyuap dan tidak'basah oleh kuah atau air. Selain itu, perut yang tegak akan memperlancar jalannya makanan melalui usus. Sangat sulit menemukan kursi makan yang posisinya tidak tegak atau berposisi santai seperti kursi tamu. Yang berbeda adalah zaman dahulu, orang-orang Yahudi, misalnya, makan di balai dengan posisi tertelungkup.

Untuk rumah-rumah makan yang bukan fast food, para desainer tertantang untuk ancap kursi makan yang sesuai fungsinya dan dapat membuat betah bagi pemakainya, karena semakin lama mereka

duduk, semakin bertambah pula pesanan makanan. Contoh lain kursi bar adalah yang didesain agar pemakainya tidak bersikap formal, bebas bergerak, enegik, tidak terhalang gerakannya, dan bebas memesan minuman sebanyak-banyaknya. untunan lain yang harus diperhatikan adalah desain kursi makan yang mudah dibersihkan, karena selalu berhubungan dengan makanan dan minuman, yang merupakan salah satu sumber kotoran. Ditinjau dari fungsinya, terdapat desain furnitur yang paling susah atau yang paling banyak tuntutannya. Furnitur yang paling lama digunakan oleh pemiliknya secara umurn adalah tempat tidur, tetapi yang paling banyak difungsikan dan selalu berhubungan langsung dengan tubuh pemakainya adalah kursi. Oleh karena itu kursi yang paling sukar dirancang dengan mutu yang baik. Kursi adalah furnitur yang relatif kecil, tetapi menerima beban penuh dan beban gerakan pemakainya. Tuntutan akan fungsi juga memunculkan standar-standar ukuran agar ukuran furnitur tersebut tidak terlalu kecil ataupun tidak terlalu besar untuk difungsikan. Standar ukuran seringkali membatasi kebebasan seseorang desainer untuk merancang, tetapi ketepatan ukuran sesuai dengan fungsi akan memberikan beberapa keuntungan tambahan, antara lain: (1) penggunaan bahan yang tidak bedebahan; (2) pemanfaatan ruang yang efisien; dan, (3) efisiensi waktu dalam fungsinya.

Proporsi Bentuk

Desain tidak dapat dikatakan baik kalau proporsi bentuk atau perbandingan bentuknya tidak tepat. Proporsi sendiri sebetulnya dipengaruhi oleh proporsi alam dan lingkungan yang kita nikmati setiap hari, sehingga mempengaruhi pola pikir. Sebagai contoh, kita dapat mengatakan orang itu gemuk, karena ada orang yang lebih kurus. Coba kalau di bumi ini semua orang semuanya sama, maka istilah gemuk

dan kurus itu tidak akan ada. Banyak benda yang semakin ke atas semakin kecil misalnya, tajuk pohon cemara dan gunung. Berkaca dari realitas tersebut, sebuah desain furnitur yang dibuat bagian atas lebih besar dari bagian bawah, akan menjadikannya tidak enak dipandang, meskipun secara fungsi mungkin enak dipakai.

Bahan

Untuk menghasilkan desain dan hasil produksi yang bermutu, desain furnitur yang terbuat dari bahan kayu membutuhkan ketepatan pemakaian bahan yang tepat. Alam memiliki berbagai jenis kayu yang beragam, baik yang sudah diolah maupun yang belum dimanfaatkan. Jenis bahan ini masih bisa dilengkapi dengan bahan-bahan buatan yang seringkali oleh pemakaiannya dikombinasikan dengan kayu. Sebuah desain yang bermutu, jika desainya menggunakan bahan yang tepat, akan memperoleh karakter tampilan sesuai dengan fungsi furnitur tersebut. Maka, desainer dituntut untuk mengetahui pengetahuan tentang bahan baku dari kayu, bahan-bahan imitasi, maupun bahan pembantunya. Selain jenis kayu yang begitu banyak jumlahnya, desain furnitur kayu dikatakan efisien apabila desain tersebut dapat memanfaatkan ukuran kayu yang sudah menjadi standar, yakni standar inchi dan standar metrik. standar metrik ini banyak dianut untuk ukuran lokal, akan tetapi perlu diingat bahwa ukuran metrik lokal di Indonesia adalah 'banci'. Banci di sini berarti ukuran yang ada kurang sesuai dengan ukuran yang disebutkan. Selain bahan baku yang dipakai, desain mebel kayu juga dipengaruhi oleh bahan pembantu yang digunakan, misalnya kain jok (fabric), bahan finishing, engsel, tarikan, dan lain sebagainya. Furnitur yang di ekspor harus memiliki kulit yang standar yang harus memenuhi syarat-

syarat yang diajukan oleh calon pembeli, misalnya bahan cat dan bahan lem. Bahan-bahan yang mengandung kimia beracun, beberapa negara akan menolaknya

Konstruksi

Fungsi sudah tepat, proporsi bagus, dan penggunaan bahan sudah sangat tepat dan efisien, tetapi kalau tidak diimbangi dengan konstruksi atau pengertian konstruksi benar, dapat menimbulkan kepincangan. Kalau penentuan konstruksi tidak tepat dapat menimbulkan lambatnya produksi, kekuatan yang tidak ada ataupun hubungan konstruksi yang tidak seimbang. Akibatnya, desain tersebut mengalami cacat desain, atau bisa dikatakan masih kurang bermutu. Ada beberapa hal yang mesti diperhatikan dalam persoalan konstruksi. Pertama, memiliki sistem produksi yang kuat, sesuai dengan fungsi furnitur. Kedua, menggunakan sistem konstruksi yang sedapat mungkin tidak kelihatan atau tersembunyi. Seandainya tidak dapat disembunyikan, konstruksi tersebut bisa sekalian ditonjolkan sebagai unsur seni. Penonjolan konstruksi sebagai unsur seni ini harus memperhatikan mutu pengertian konstruksi tersebut karena akan dinikmati keindahannya. Untuk mengkonstruksikan kayu agar lebih baik, kuat dan cepat, perlu memperhatikan alat yang tersedia, misalnya, mesin yang dimiliki, alat/pisau (*cutter tools*) yang dimiliki, dan lain-lain. Pemilihan bahan konstruksi yang tepat adalah sangat penting. Bahan yang dimaksud yaitu bahan-bahan untuk mengkonstruksi tersebut, misalnya pisau, sekrup, dowel, lem dan sebagainya.

Anatomi Pemakai

Anatomi pemakai secara tidak sadar sering terabaikan, padahal mereka merupakan unsur penting yang perlu diperhatikan untuk menentukan desain

furnitur. Mengapa? Karena furnitur langsung dipakai sesuai dengan fungsinya oleh manusia. Tentu saja perhatian akan anatomi secara umum untuk furnitur harus sesuai.

PENUTUP

Paparan singkat di atas, paling tidak, memberikan beberapa pemahaman tentang dinamisasi desain dan produk furnitur yang tidak bisa dilepaskan dari aspek pemakai, relasi sosiologis, relasi pasar, dan kecenderungan budaya yang berkembang di masyarakat. Satu poin yang layak untuk terus dikaji adalah pentingnya riset bagi para desainer maupun produsen furnitur sehingga dalam merancang dan memproduksi furnitur mereka sudah siap dengan kalkulasi-kalkulasi strategis untuk mendesain dan memproduksi produk-produk yang sekiranya bisa diterima pasar atau sesuai dengan tuntutan calon pembeli. Perluasan wacana dan teknik dalam hal produksi furnitur juga akan ikut menentukan 'nasib' seorang desainer atau produsen di masa mendatang. Karena keterbukaan dan kemampuannya dapat dan berharap hal-hal yang bersifat baru akan menggiring mereka pada kesiapan untuk mengikuti perkembangan masyarakat, sehingga produk-produk yang mereka hasilkan selalu *up to date*.



Gambar 1. Kursi tamu dengan gaya minimalis dengan bahan rotan sintetik, tahan terhadap cuaca ditempatkan di out door, foto repro tahun 2010



Gambar 2. Kursi tamu gaya klasik yang sudah berusia ratusan tahun, yang banyak diburu oleh orang yang berkantong tebal. Foto repro tahun 2010



Gambar 5. Kursi sofa dan meja yang terbuat dari bahan baku rotan, yang dibuat hanya limited editin, dengan desain khusus, foto repro tahun 2010



Gambar 3. Kayu jati bonggol yang dibuat untuk kursi tamu set, dapat direpro kembali, akan tetapi tidak dapat persis seperti aslinya, foto repro 2008.



Gambar 4. Kayu jati bekas yang dapat dimanfaatkan sebagai produk furnitur tempat tidur, sofa, dan berbagai jenis barang yang lain. Foto repro tahun 2010.

KEPUSTAKAAN

Gustami, SP, "Pokok-pokok Pikiran Profil Seni Kriya Pad Era Keterbukaan Antara Kenyataan Dan Harapan" Seminar Seni Rupa Tradisi Nusantara, Di STSI Surakarta, 29 September 1999.

Supriyatno, Calex, Desain dan Knsxruksi I Wood Furniraft, Pendidikan dan Pelatihan Ekspor Indonesia (PPEI), 2001.

Maizar, Eddy S., Mebel Klasik, Paradigma Desain di Eropa, Gamma Pustaka, Tangerang, 2003.

Nurmianto Eko, Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya, Guna Widya, Jakarta, 1996.

_____ Home Interior, Program for Eastern Indonesia SME Assistance (PENSA) dengan Internasional Finance Corporation , 2006.

_____ "Media, Bisnis, Furnitur", Wood Biz Indoneda, Edition 12, Febuai 2007, CEVED Indonesia, Semarang.

_____ "Media, Bisnis, Furnitur", Iwood BiqIndonua, Edition 18, Agusrus 2007, CEVED Indonesia, Semarang.